

杉菜水姫
作品集

濡而鳥

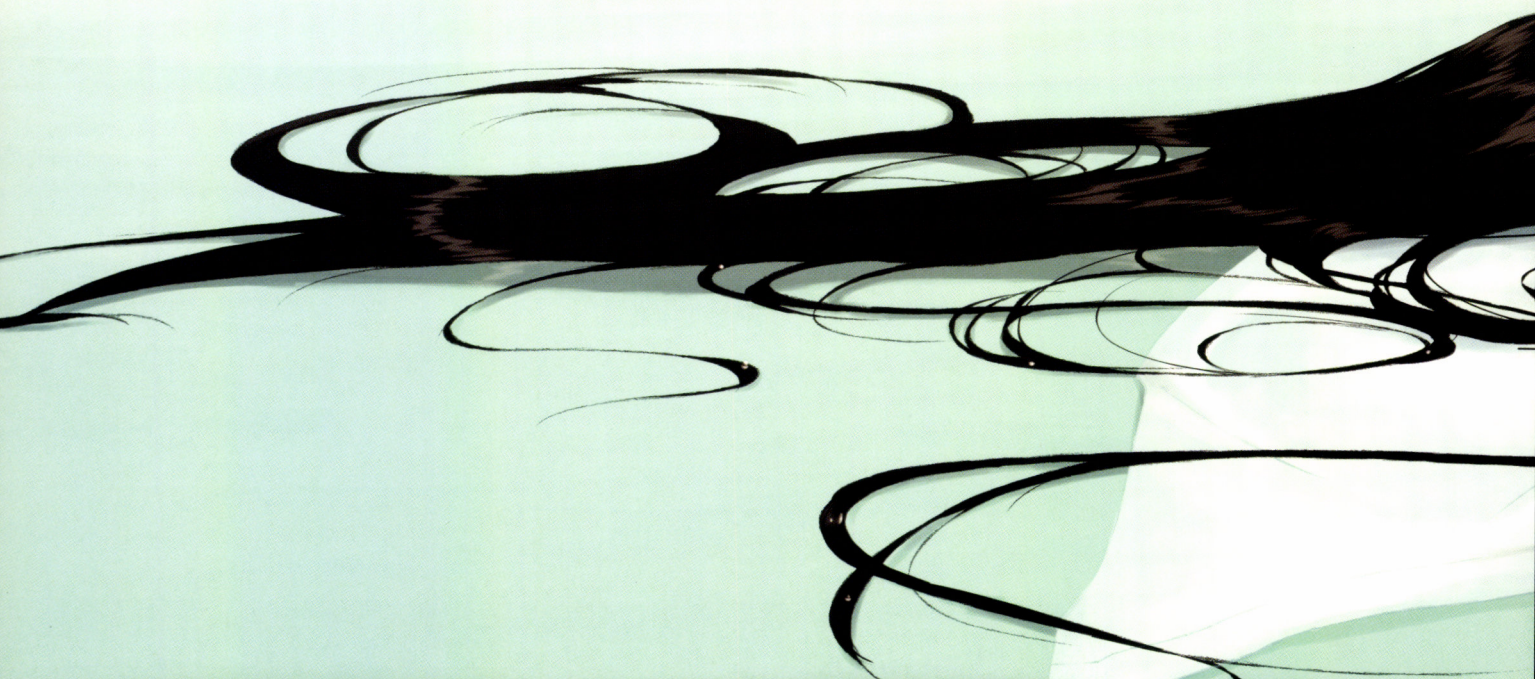


濡而鳥

杉菜水姫
作品集



- 008 カルタグラ
～ツキ狂イノ病～
- 042 PP—ピアニッシモ—
～操リ人形ノ輪舞～
- 062 和み匣
- 070 殻ノ少女
- 092 クロウカシス
～七憑キノ贄～
- 108 番外 Others
- 115 表紙が出来るまで
- 123 インタビュー
- 129 初出一覧













カルタグラ

～ツキ狂イノ病～

































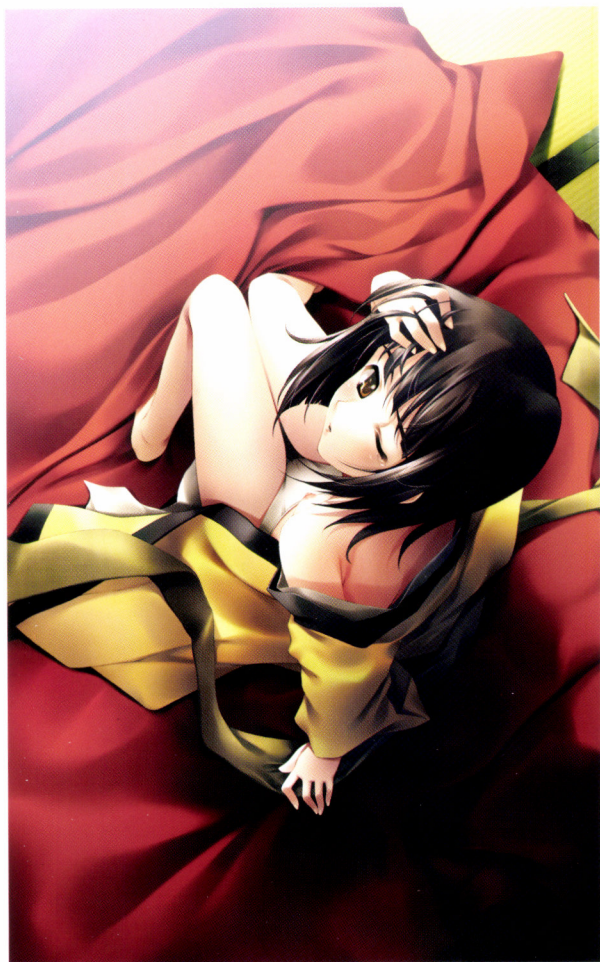
















戌























PP

—ピアニッシモ—
～操り人形ノ輪舞～







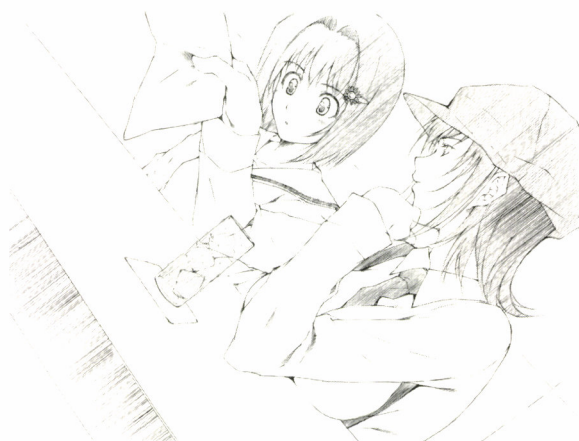


めくったなら責任取ってもらおうからね。



PP ピアニッシモ
 - 操り人形ノ輪舞 -
planissimo, Rohdodol Burattino, presented by Innocent Grey 2006.
 9月29日発売!!

Innocent Grey

























OPEN

お好み焼き
きゅうり
しょうぶ
トウモロコシ
鶏肉
お好み焼き

お好み焼き
きゅうり
しょうぶ
トウモロコシ
鶏肉

It is admission as for weak

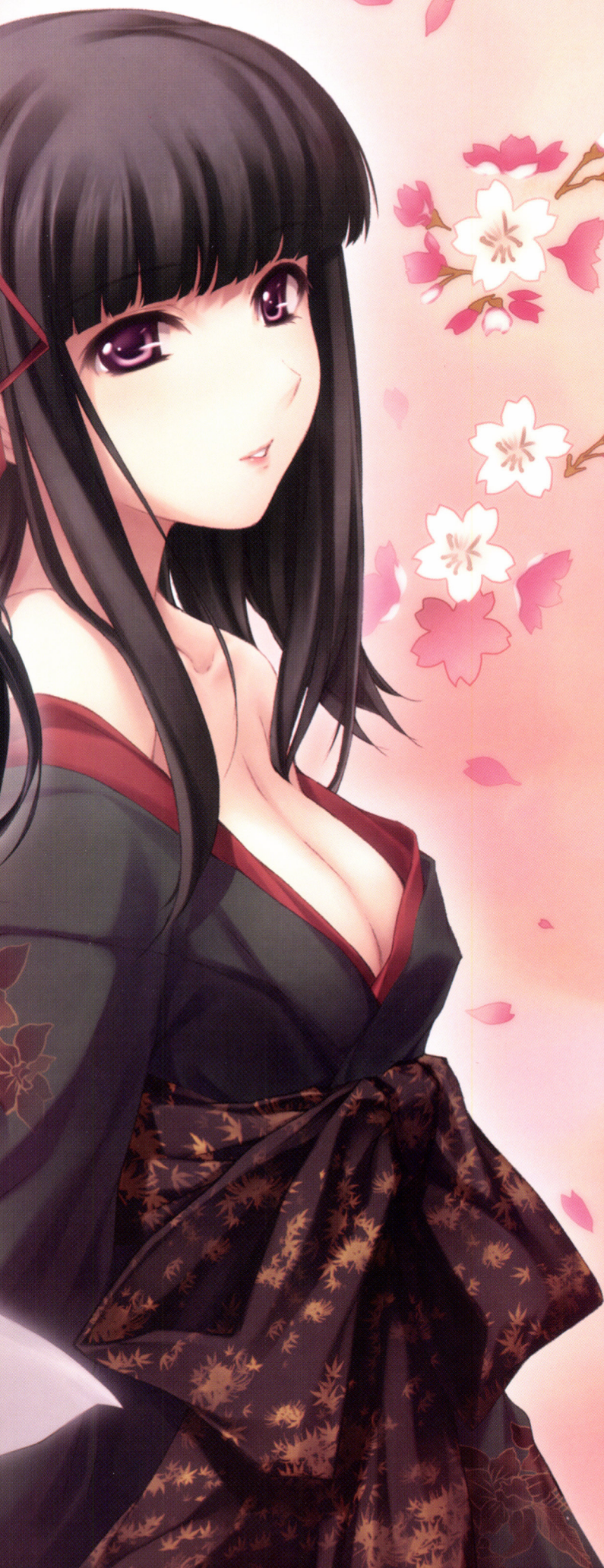
The person can strengthen



Innocent Grey







和み匣









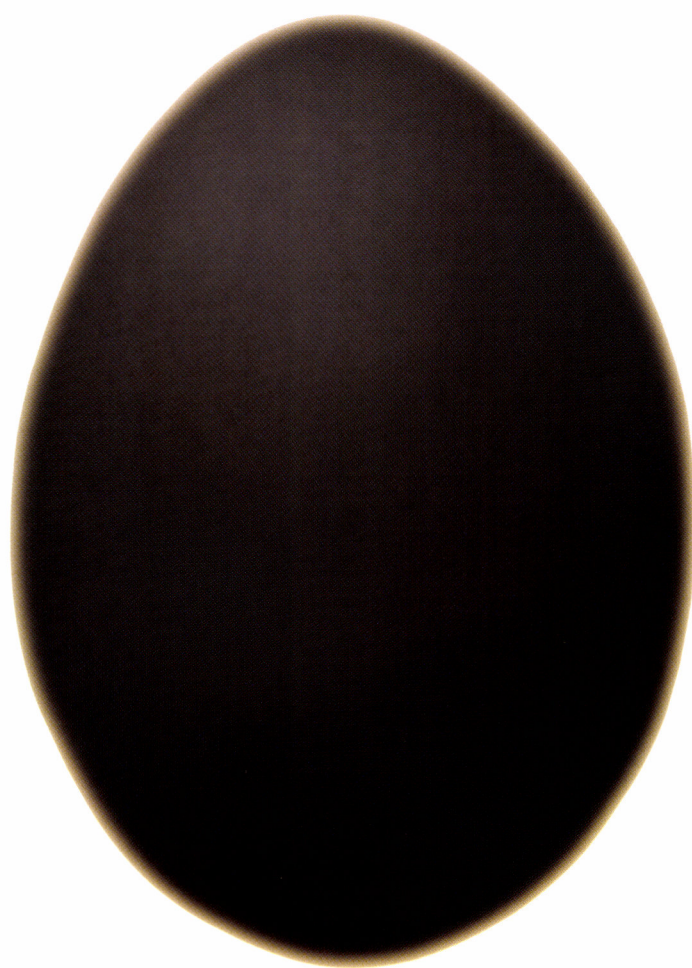








殻ノ少女



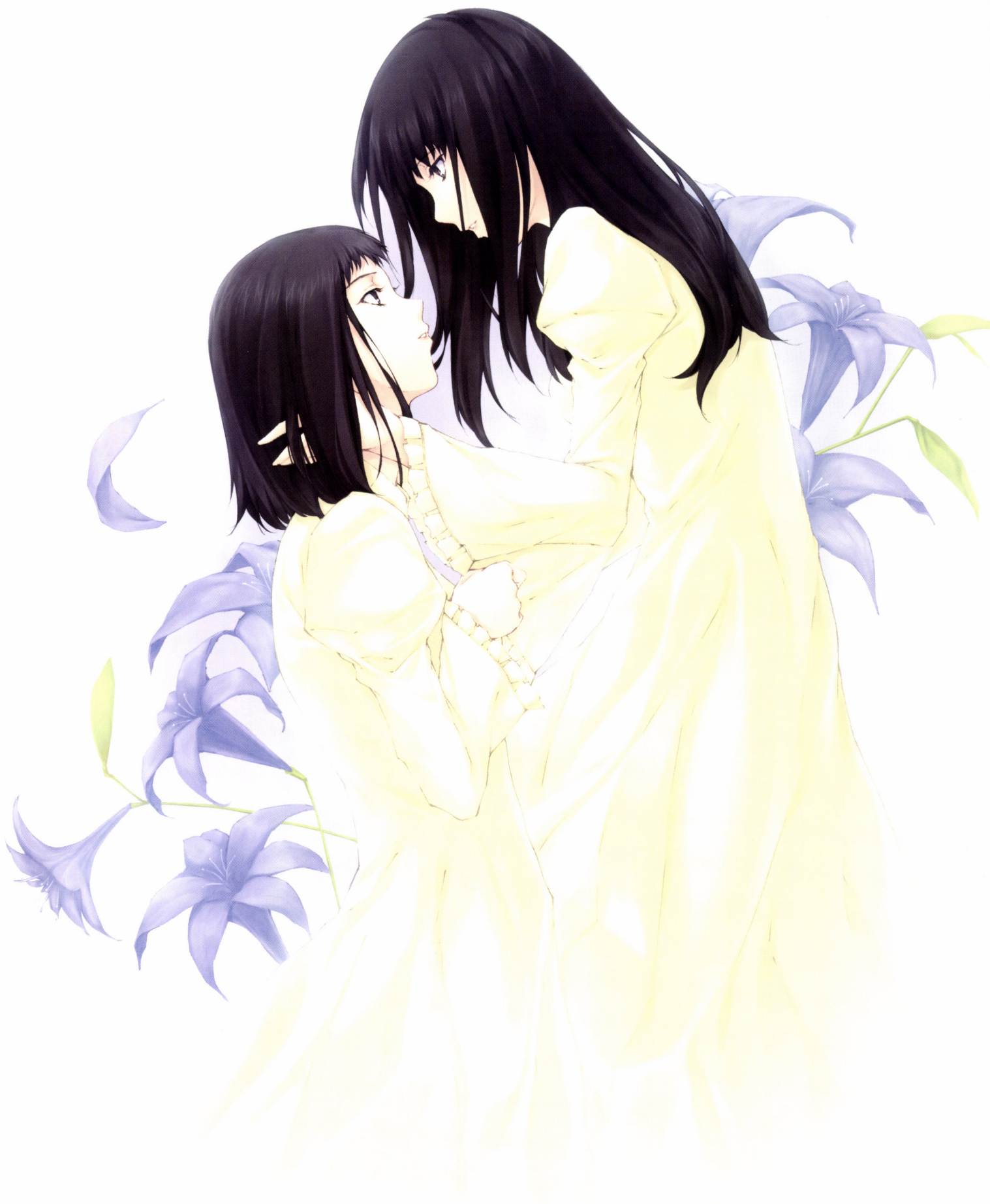














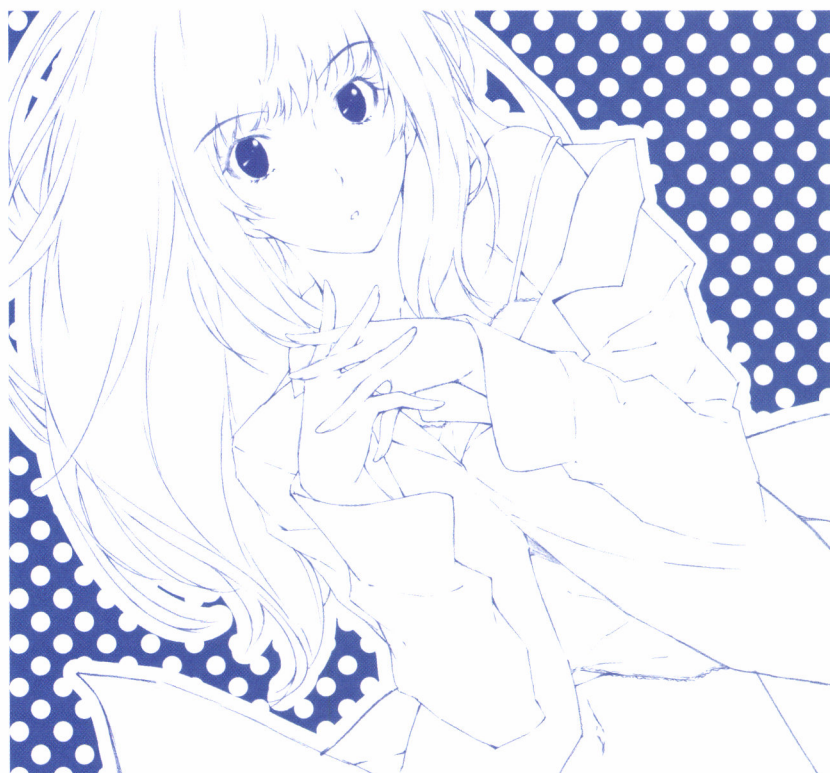






















Karanex


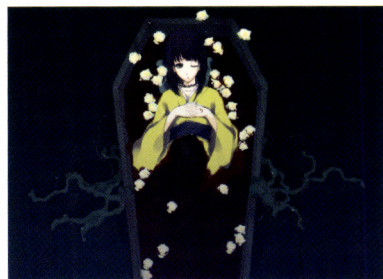
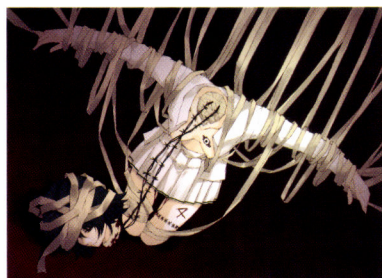
HIGH QUALITY POCKET TISSUE



「兄さん…これを何に使うおつもりですか？」



Innocent Grey
A Gungnir Company









クロウカシス

～七憑キノ贄～





















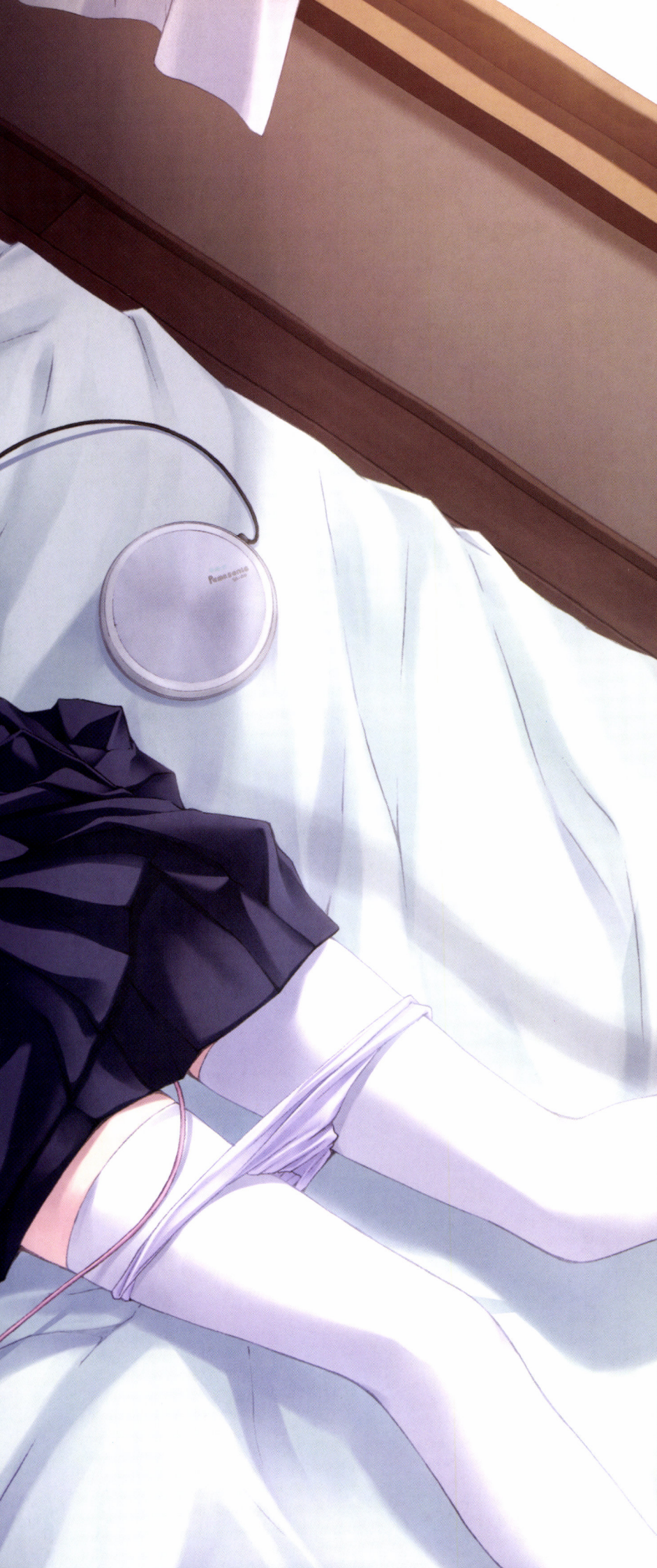












番外 Others









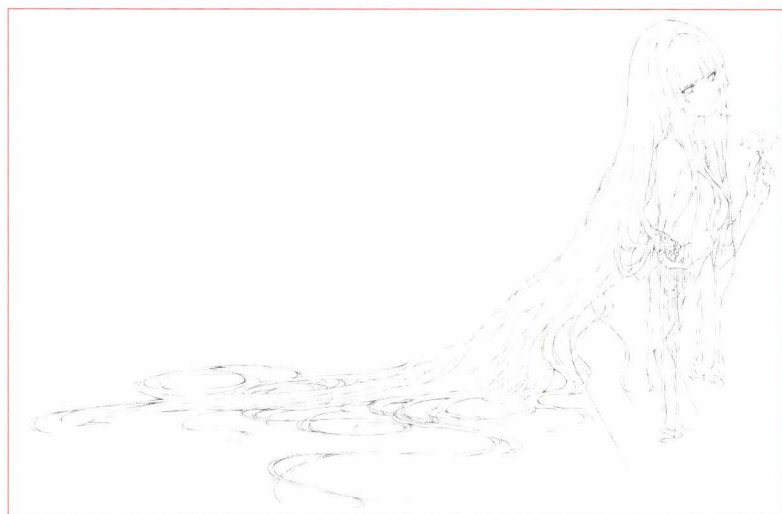
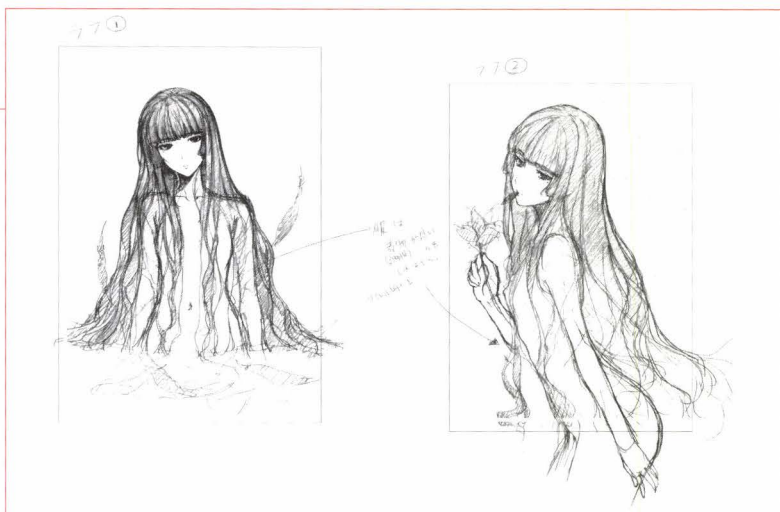


表紙が出来るまで

表紙イラストの作成過程を、杉菜氏と彩色を手掛けた珈琲貴族氏に解説していただいた。

Step 1 ラフ作成～構図決め

自分の好きな黒髪ロングの少女という漠然としたモチーフは決めていましたので、あとはタイトルの「濡烏」を意識して、湿った感じを出しつつ烏の擬人化をイメージして描きました。名前とか勝手に付けてみると、愛着が沸きますね。こういったラフは、最低でも2点以上は描きます。多いときは10点近くになりますが、それは大いに迷っているときなので……。ちなみに、最初に頭に浮かんだイメージが採用されるパターンがほとんどです。(杉菜)



Step 2 線画～スキャン

クリンナップのときに気をつけるのは、ラフのイメージを崩さないこと。ラフの時点では線が多いのでぱっと見た感じよく思えますが、清書する際に一番良いラインを見極めて線を引かないと台無しになります。ですので、どのラインを拾えば一番綺麗に見えるかに注意しています。このイラストは6時間くらいかかったので、疲れました(笑)。画像は線画をスキャン後、ゴミ取りと線調整(毛先を細く整えたり、目立つごみを取るくらい)を終えた状態。(杉菜)

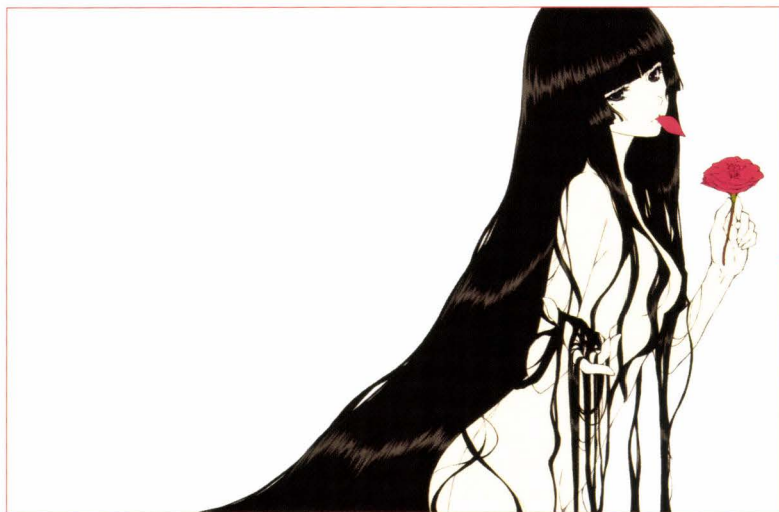
Step 3 パーツの塗り分け

ここからは僕の仕事になります。杉菜さんからは、和風で肌はしっとりとしていて、全体的に艶があるように、あとは黒髪が映える感じでと指示されました。まず今後の作業を円滑に進めるため、各パーツの塗り分けを行います。ちなみに塗る順番は、背景→顔(目・鼻・口)→肌→髪→服です。特に意識していなかったのですが、奥にあるものから塗っていきますね。僕の場合、彩色はPhotoshopですが、たまに背景などにSaiを使うこともあります。(珈琲貴族)



Step 4 瞳を塗る

今回は、背景より先に瞳を塗りました。瞳を先に塗るのは、キャラクターの表情がそのイラストの中心部になっていると思うからです。塗り全体にその表情の流れが伝わるように、これを第一手にしています。塗り方はシンプルですね。気をつけているのは、瞳が機械っぽくならないようにという点です。コツとしては、瞳は人間の身体でも常に潤っているところなので、水分を意識して彩色すると深みが出ると思います。(珈琲貴族)



Step 5 髪をつやを塗る

髪をつや（ハイライト）を塗ります。今回は透明感のある純粹な黒髪ということでしたので、髪つやでほとんど彩色してしまおうと考えました。ここは繊細な部分なので、流れと強弱をつけるようにしています。(珈琲貴族)

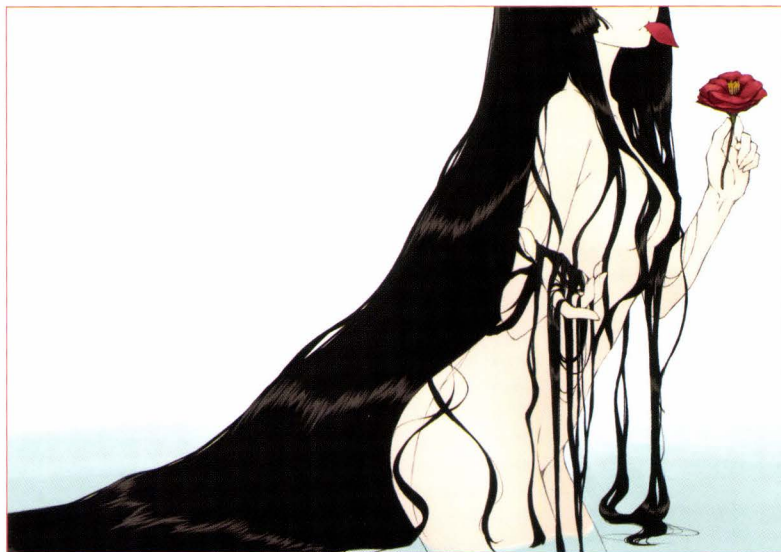
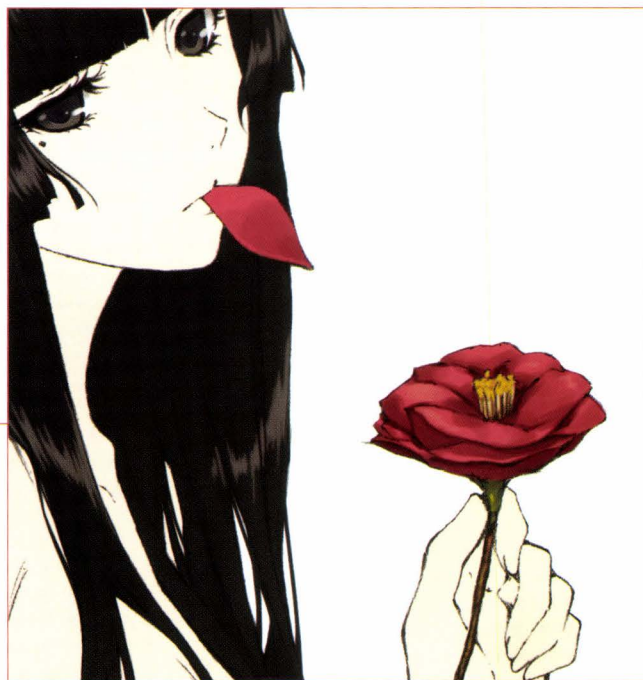


Step 6 髪に影を入れる

髪の毛に影を入れた状態です。黒なので、重くならないように気をつけました。影を入れるときのコツですが、頭部の丸みと生えざわを意識して影付けすると流れが綺麗に見えます。(珈琲貴族)

Step 7 植物を彩色する

植物の彩色で心掛けたのは、リアルになり過ぎないようにということです。写真の一步手前で止めておく感じですね。ただし「一步手前」というのが大事です。色が嘘っぽくならないようにして、質感を重視します。(珈琲貴族)

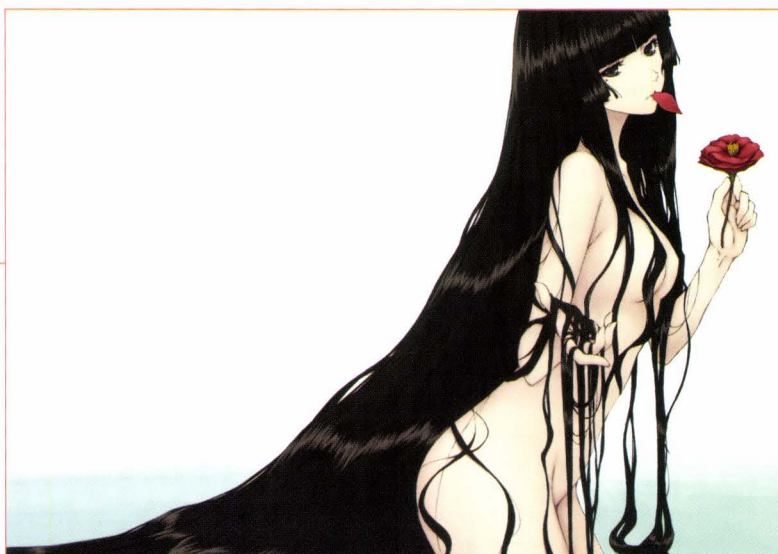


Step 8 肌塗り(1段階目)

肌塗りの1段階目です。2段階に分けるのは、後の作業で色味などを調整する際にコントラストが強くないようにするためです。1段階目では主に丸みを意識して、2段階目では立体感を強調しています。したがってこの段階で気をつけるのは、いかに女性特有の丸みを再現するかということになります。コツは、人体には直線になる部分が1か所も無いので、とにかくキャラには直線的な光や影を入れないことでしょうか。(珈琲貴族)

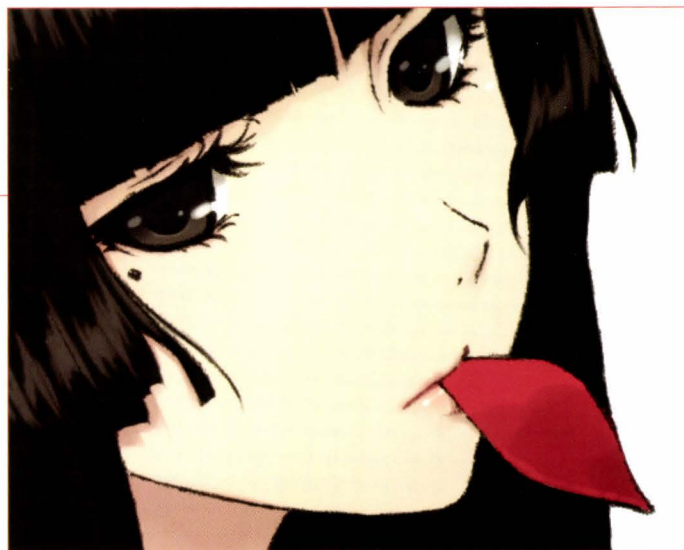
Step 9 肌塗り(2段階目)

肌塗りの2段階目です。立体感を意識しつつ、胸部分の塗りこみや影が集まるところに手を入れていきます。髪や服の落ち影などを、この2段階目で立体に沿って入れると、深みが増します。また、背景とその落ち影を照らし合わせることで、存在感が生まれると思います。(珈琲貴族)



Step 10 唇を塗る

唇の彩色をします。ここでは顔に細かい影を入れて、メイクをしている感覚です。心掛けたのは単純に、いかにキャラクターの艶を増すかですね。唇については原画家さんによって有無がさまざまですが、加えると表情の幅が広がりますね、多少オレンジ色に寄せたピンクにしてあげるとナチュラルな感じが出て、肌に馴染むと思います。(珈琲貴族)



Step 11 仕上げ

キャラクターの彩色が終わりましたので、水面に写り込みを加えて、最後にキャラクターの存在を確定させました。この処理を加えて全体のバランスをとります。これで完成です。ちなみに彩色全体の作業時間は、約8時間といったところです。(珈琲貴族)

Creators' Comments

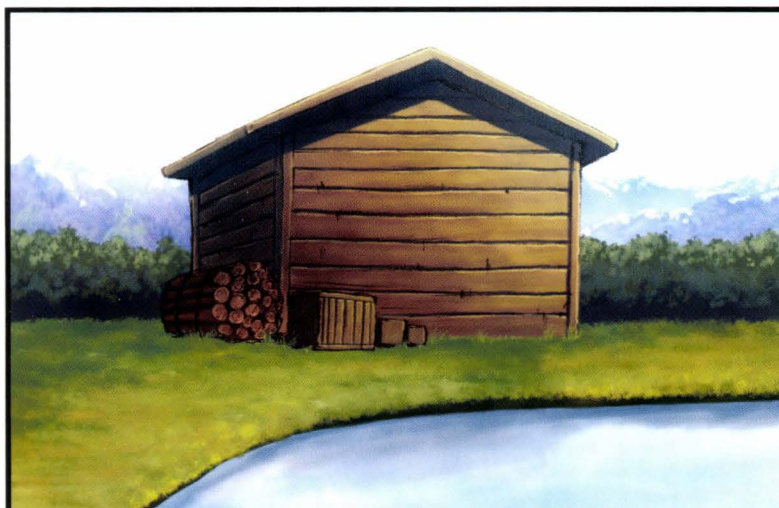
杉菜水姫氏

最終的なコンセプトは、「和的でミステリアスな黒髪ロングの、ちょっと病的な雰囲気のある少女」になりました。自分の好きなフェチ要素を思うままに詰め込んだイラストが描けたので、満足です(笑)。彩色協力してくれた珈琲さん、ありがとう！

Creators' Comments

珈琲貴族氏

とにかく黒髪の存在感があるので、あえて手を加えすぎない方向で彩色してみました。原画での髪の毛の描き込みがすごかったので、それを殺さないようにと……。



いつものように
ステラのもとを訪れる途中
湖の近くで倒れている
ステラ
彼女を発見した
どうやら体調が悪いのに
湖までやってきたようだ…
とりあえず近くの小屋まで
運んだのだが…

殻 / 少女

KARANOSHOUJO

ス…ステラ!?
お前…風邪…

ねえ…レイジ…
身体が…
あつい…の…

!!

ん…ずゅつ



ン……っ
はい……っ……はあっ♡

お……おい……

んんっ……
んつく……

ああ……

レイ……ジの……
中に入った……
分かるっ……



んっ…
ふうんっ…

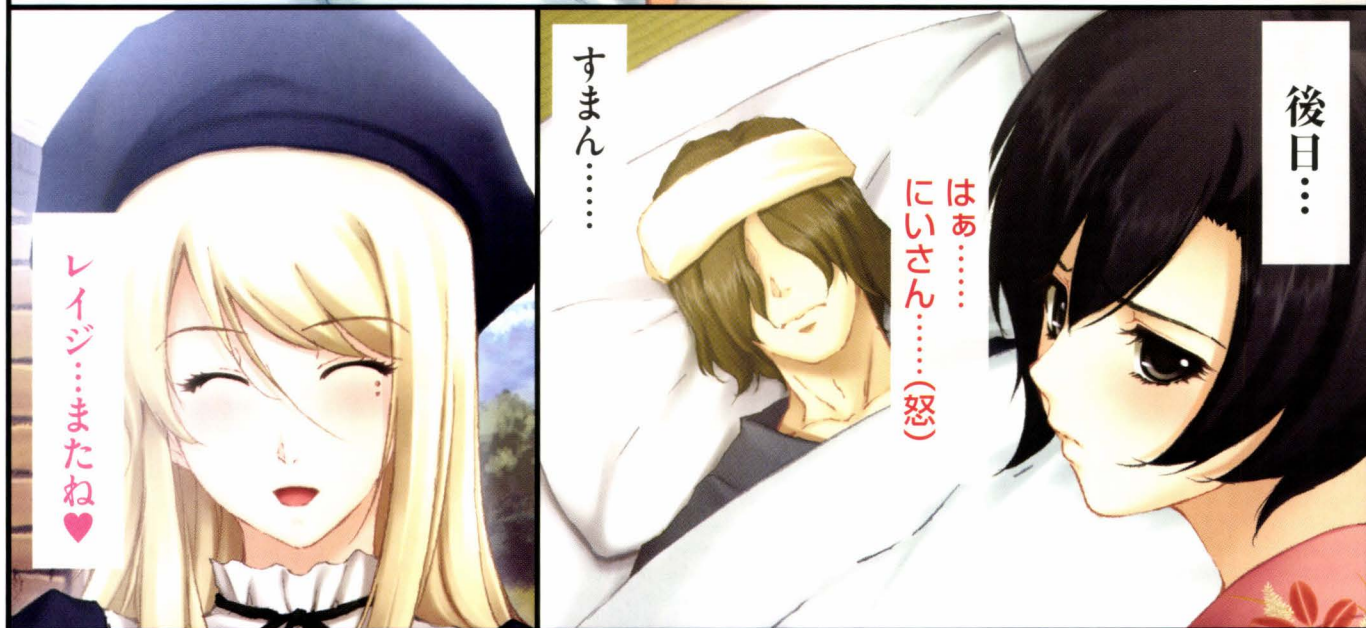
んううっつ

でてるっ…
あついの…
なかに…



レイジ……
こんなにつぱいあふれてる……

とろ……



後日……

はあ……
にぃさん……(怒)

すまん……

レイジ……またね♡

END

杉菜水姫インタビュー

杉菜氏にこれまでの足跡や絵に対するアプローチなどを語っていただいた。同時に、Innocent Grey 作品のグラフィックにおけるキーパーソンである珈琲貴族氏にもお話を伺ったので、注目していただきたい。

子どもの頃から 推理AVGが大好き

——まずは杉菜さんが原画家になられた経緯を伺っていきたいと思います。どんな子供時代を過ごされましたか？

杉菜水姫氏（以下、杉菜） 友だちと遊ぶのが好きでしたね。友だちを家に呼んでみんなでゲームをしたり、実家にある田んぼで野球やサッカーをして遊んだり。川遊びなども良くしてました。

——将来の夢はゲームクリエイターか格闘家だったと聞いたのですが、その頃どんなゲームが好きでしたか？

杉菜 アクションとかシューティングとかRPGとか全般的に好きでしたが、特にアドベンチャーゲームが好きでした。小学生の頃から『神宮寺三郎』（■注1）とか『ファミコン探偵倶楽部』（■注2）とか、そんなのばかりやっていましたね。その頃から殺人事件のゲームに興味があったらしいです。小学校の卒業文集を見たら、尊敬する人が堀井雄二さん（■注3）で、夢は彼のようなゲームデザイナーになる事って書いてありました（笑）。

——では、絵を描き始められたのはいつからでしょう？

杉菜 専門学校に入ってからなので、19の頃ですね。本格的に始めたのは。

——子どもの頃から絵が好きだったというわけではないのですか？

杉菜 小学生の頃はサッカーが大好きで、当時『キャプテン翼』にハマってまして、キャラの落書きとかしてました。そういう意味では、最初に絵的な興味を持ったのって原作者の高橋陽一先生かも知れません。今でも好きです。シュナイダー君が大好きです（笑）。でも、美少女キャラというのは

専門学校に入って毒されるまでは、描いた事がなかったです。

——そのあたりは後ほど詳しく伺うとして（笑）、もう1つの夢だった格闘家ですが、こちらを目指されたきっかけは何だったのでしょうか？

杉菜 誰も知らないと思いますが、当時『キックボクサー』という映画を見てジャン・クロード・ヴァン・ダム（■注4）のファンになりまして。そこで格闘家になろう！って。当時から3だったんですけど、近くのジムにすぐ入門しました。

——その後は高校に行きながらジムに通われたのですか？

杉菜 そうですね。部活などは一切やらず、学校から帰ったらすぐジムに行って練習して……高校時代の青春を全てボクシングに費やしていました。今考えると、もっと同世代の女の子といちゃいちゃラブしたかったなと、とても悲しいですね……。当時は「俺って硬派だな」とかそんな事を思っていましたけど、今はあの3年間を取り戻したい（笑）。女の子とは、大人になるまで手を握った事すらありませんでした。ピュアでしたよ。

——な……なるほど。ところで、ご出身の高校はどちらですか？

杉菜 地元は栃木県今市市、今は日光市に合併されましたけど、その家から一番近かった普通の公立高校でした。共学です。

——そうして、ボクシングでプロを目指されたわけですね？

杉菜 プロを目指していましたが、アマチュアでもプロでも試合をした事は無いんですよ、実は。高校を卒業して、親に泣かれて東京に出てきて、事前に何軒か見て回った中で、これはというジムに入ったのですが……。1年くらいやっていたら、故障

してしましまして。このまま続けても無理かなと考えて、ならばもう1つの夢に切り替えよう。卒業した高校に連絡して専門学校の願書を取り寄せてもらって、すぐ代アニ（■注5）に入りました。

——即断といいますか、行動がすごく素早いんですね。

杉菜 早いですよ。O型なので、思ったら即行動です。時間を無駄にするわけにはいかないですから。

——代アニはどちらの学科に？

杉菜 今もあるかはわかりませんが、「CG・アニメ・ゲーム科」というところだったと思います。

運命を変えた ギャルゲーとは？

——その頃から絵の道に進もうと決められていたのでしょうか？

杉菜 入るまでは漠然とゲームを作りたいと考えていて、作り方なんて全く知りませんでした。ただ絵を教えてもらう機会が一番多かったので、続けていくうちに「楽しいかもしれないな」と思うようになりました。そんな時に、『センチメンタルグラフィティ』（■注6）という世の中の男子を虜にした悪魔のゲームが出まして……。笑）。恥ずかしながら自分もハマってしまって、それが全てのきっかけですね。自分もこんな絵描きになりたいな、と。あれがなかったらゲームの原画家にはなっていなかったかもしれません。ゲーム制作でも、別の道に進んでいた可能性がありますね。それくらい強烈なインパクトがありました。

——そこで原画家を意識されたという事でしょうか？

杉菜 いや、当時はそこまでではなかったですね。専門学校を出て、ミンク（■注7）

に入ってグラフィッカーとしてやっていくうちに次第にそうなっていました。割と必然的な流れだと思いますよ。グラフィッカーから原画家へというのは。

——ミンクへは新卒入社で？

杉菜 そうです。業務を拡大するという事で、10人程度募集されていた所にちょうど入れたという感じです。絵の技術的には全然だったんですけど、履歴書のプロフィールを見て「こいつ根性ありそうだな」と思われて採用されたんじゃないかと（笑）。

それくらい、技術的には未熟でした。

——ミンクに入られたという事は、美少女ゲームの道に進まれる気持ちは固まっていたという事ですね。

杉菜 代アニに入った時点で、漠然と意識していましたね。勉強していく間にコンシューマーの壁の高さを実感しましたので。

——ミンクでは何年ぐらいお仕事されたんでしょうか？

杉菜 5年未満ですね。5年勤めると退職金が出るみたいですけど、出ませんでしたから（笑）。

——当時からミステリイを作りたいというお気持ちはあったのでしょうか？

杉菜 そうでもなかったですね。好きではありましたが、『英才狂育』も、最初の会社にいた頃に企画していたものでしたので。

——そうだったんですか。それで九頭龍に移籍されたわけですが、誘われた時のエピソードが印象的だったそうですね。

杉菜 そうなんです。当時は他社さんの求人広告を見て漠然と「次はどこに行こうかな」と考えている程度だったんですが、大

晦日に栃木の実家でまったりしていたら、いきなり連絡がありまして。「今から行くから、ちょっと待ってて」と。それで本当に東京からやってきて、会うなり「いきなりで悪いんだけど温泉行こうぜ」と中禅寺湖の温泉に拉致されました（笑）。

——そんな事が（笑）。

杉菜 裸の付き合いですよ。で、「会社作る事になったんで、来てくれない？」と。そこで僕も「わかりました。じゃあ、行きます」と答えました。

——相手の方とは、その前から面識があったんですか？

杉菜 ないです。同僚からこういう人がいるという話は聞いていたんですが、実際に会ったのはその時が初めてでした。

——思い切った決断をされましたね。

杉菜 今の会社にいるよりは面白そうだからいいかと、軽い感じでした。リスキーですよ（笑）。

——そしてInnocent Greyの立ち上げに至られるわけですが……。

杉菜 一緒に九頭龍を立ち上げた人間と、作りたいものの方向性が分かれてしまって。そこで九頭龍に誘ってくださった方から「杉菜くんも会社作ればいいじゃない」って言うていただけたんで、それならと。

——Innocent Greyでは、最初の『カルタグラ』から明確にミステリイを作りたいという方針があったわけですね？

杉菜 ありましたね。

——当時ミステリイというと、この業界では珍しかったと思うのですが……。

杉菜 昔は結構ありましたけど。『EVE

burst error』（■注8）とか。ただこの時は流行りではなかったんで、リスキーといえばリスキーでしたね。店舗さんに営業に行ったら、どこでも「よく踏み切ったね」と言われました。

——Innocent Grey作品では杉菜さんが原案を手掛けてっていると聞きましたが、『カルタグラ』からずっとそうなのですか？

杉菜 そうですね。『PP-ピアニッシモ』は例外ですけど。あれは社員全員の話を聞いて色々な意見を取り入れ過ぎた結果、逃走してしまいました。いい反面教師になりましたね。

——そもそも、どうして美少女ゲームでミステリイを作りたいと思われたのか、お聞きしてよろしいでしょうか？

杉菜 子どもの頃からやり続けているアドベンチャーが好きで、そういうゲームばかりやっていたので……。やっぱり作るならミステリイだなというのは決まっていた。PC版のアドベンチャーで影響を受けたのは、アボガドパワーズ（■注9）さんの『黒の断章』や『Esの方程式』ですね。これはすごいなど。

——ミステリイへの影響という点に関して、本からの影響はいかがですか？

杉菜 推理小説を読み始めたのは、業界に入ってから、20歳を過ぎた頃なんです。ゲームとか、あとは「火サス」「土ワイ」（■注10）で育ってきたので。毎週その2つは見っていました。本をしっかりと読み始めたのは、『カルタグラ』を作っていた頃からかもしれません。もっと早く読んでいればよかったと後悔しているんですけど。

珈琲貴族インタビュー

——絵はいつ頃から始められましたか？

珈琲貴族 20歳です。それまでは全く絵を描いた事が無かったのですが、『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』（■注15）をやった、こんなゲームが作りたい！と思ったのが始まりです。その後、色々とお話し出来ない（笑）紆余曲折を経て、Innocent Greyさんにお誘いをいただき、現在に至ります。

——Innocent Grey作品のイラスト・イベ

ントCGが完成するまでのプロセスを教えてください。

珈琲貴族 杉菜さんから原画を頂いて、それにちょっとした指定が入っていたりいなかったりするのですが、ゴミ取りをして、範囲取りをして、影を付けて……。他のグラフィッカーさんに任せる場合は、かなり細かく影指定をしてしまうんですね。杉菜さんからの指示はわりと大雑把なのですが、グラフィッカーさんへの指示は僕の方で細

かく指定します。服の皺もこうやって、っていうところまでお願いしてしまいますね。そうしないと、作品的に統一を取るのが難しいからです。そして出来上がったものに対して色味などを調節して完成です。

——それは珈琲貴族さんが参加されてからずっと変わっていないのでしょうか？

珈琲貴族 作品によって立体を光で表現するか影で表現するかという違いはありますが、やり方は一緒です。

——絵と原案をお1人で手掛けるにあたって、ご苦労があるのではと思うのですが。

杉菜 あります。一番辛いのはプレッシャーですね。今までの作品があって、次はどういうものを作ったらプレイヤーに喜んでもらえるのかっていう事を考えないといけないので。何よりもこのプレッシャーが一番大きい。あと、トリックとかを考えるのが大変です。設定は意外と出てくるというか、まず本とかアニメとか映画とかを一通り見て、その中で惹かれたものを基に設定を作っていく事が多いのですが、そこから先の作業が大変ですね。ミステリだとしてもトリックの面白さなどを求められてしまうので、そこをどう世界観に活かしていくかを考えるのが大変です。

——トリックは全て杉菜さんが考えていらっしゃるのでしょうか？

杉菜 いや、意外とライターさん任せですね。結局考え付かなかったりして(笑)。

——そうなんですか(笑)。ところで、今更かもしれませんが、ペンネームの由来を伺ってよろしいでしょうか？

杉菜 言葉にすると恥ずかしいんですけど……。生まれ故郷の日光に、杉並木街道っていう有名な街道がありまして、そこから漢字を変えただけです。

——それは気づきませんでした！



ずっとアナログで描いています



——続いて、杉菜さんのイラスト制作方法についてお聞きしたいと思います。

杉菜 基本的にアナログ派なので、紙に描

くだけです。それをPhotoshopでゴミ取りして、ほぼ終了ですね。

——ラフは何段階かあると思いますが、全てアナログで？

杉菜 ラフの段階で相当描きこみます。最初のラフの次はクリンナップというケースが多いですね。

——紙の大きさは？

杉菜 A4です。コンテ切ってからスキャナーでPCに取り込んで、トリミングして構図を決定してから出力、そしてクリンナップという感じです。これはゲームの原画だけでなく、全てのイラストがそうです。

——シャープペンシルや消しゴムにこだわりはありますか？

杉菜 これでですね(シャープペンを取り出して)。これしか使ってないです。錆びてるし、キャップも無くなってんですけど……原画描き始めてからずっとこれなので。

——メーカーなどはわかりますか？

杉菜 いや、わかりません。買ったのが10年くらい前ですから……。最初は2、3本あったんですけど。手に馴染んでいるので、これが無くなったらいやと思うています(笑)。この軽さと形状は、他にはないかもしれません。

——これを選ばれた理由や、これに至るまでの試行錯誤はあったのでしょうか？

杉菜 特に無かったですね。なんとなく世界堂(■注11)あたりで選びました。

——これ、芯は何mmでしょうか？

杉菜 0.3mmですね。硬さはBです。原画家さんは0.3が多いみたいで、僕もクリンナップを含めて全てこれでやります。一時

期製図用の0.2mm(編注：シャープペンシルの芯では0.2mmが一番細い)をクリンナップに使っていたんですけど、線が細くなりすぎてしまって。これに戻しました。

——消しゴムについてはいかがですか？

杉菜 普通のMONO消しゴムです。コンビニでも買えるので。これ、角が無くなってくるじゃないですか。そうしたらカッターで切って角を作って、また丸くなったら切……と繰り返していくので、割と消耗が激しいんです(笑)。

——クリンナップ後にスキャンをして、その後についてはいかがでしょうか。ご自分で塗られるときは……。

杉菜 ほほないです。塗ったとしても、下地のサンプルというか、髪の毛が細かい場合にここまでが髪の毛だよと示したりとか、口では説明しにくい時に「こんなふうにしてほしい」と指定を入れるくらいで、あとはお任せですね。自分では塗りません(笑)。……僕もう塗れないよね？(傍らの珈琲貴族氏に)

——ちなみに、プライベートで絵を描かれる事はないのでしょうか？

杉菜 ほとんどないです。仕事でしか絵は描かないですね。

——それはイラストレーターとしては珍しいと思いますが？

杉菜 珍しいとは思いますが。僕は、最近言っているんですけど、絵描きではなくてクリエイターなんです。絵は、その作業の中の一環でしかない。絵を描く事よりゲームを作る事の方が、僕の中では比重が高いんです。僕にとってはですけど、絵と

——ここで杉菜さんにお伺いしたいのですが、杉菜さんからご覧になって、珈琲貴族さんの魅力とは何でしょう？

杉菜 技術的な部分で気になる点は全くありませんね。僕からの指定に対して柔軟に対応してくれる、そこは純粋にすごいなと思います。なかなかそこまで器用なグラフィッカーさんはいませんので。

——杏様(■注16)からは、珈琲貴族さんは天才だという話も伺っています。

珈琲貴族 全然天才ではないですよ、たぶん彼が言っているのは速度的な面じゃないのでしょうか。急にふられた仕事でも、笑いながら超スピードでやりだす姿がそう見えるのではないかと思います。それは、彩色であり迷わないからでしょうね。違ったら違ったで仕方ないかと、上から強引に直しちゃう。後先を考えずに直すのが大好きなので。

杉菜 そのあたりが、まず他のグラフィッ

カーさんには出来ない事ですね。

——グラフィック統括として気をつけている点を教えて下さい。

珈琲貴族 スケジュール厳守ですね。多少伸びてもという考えは一切捨てて、絶対に納期までに上げる意識を持っています。無理なものは、最初のうちにこれは無理と言いますね。

杉菜 僕からも、スケジュールに関して無茶は一切言わないです。『PP』頃までは、

いうのはあくまでも、ゲームを作る上で表現する事の一作業でしかないんです。画集でこんな話をするのもどうかとは思いますが(笑)。

——下塗りをする場合などにはPhotoshopを使われていらっしゃるんですか？

杉菜 そうですね。PhotoshopのCS3を使っています。

——お使いのPCスペックはどれくらいでしょう？

杉菜 そんなに高くはないですね。3年程前に買ったPCをそのまま使っています。僕の場合、CS3を使うのは塗りではなくデザイン作業に使う事がほとんどなんです。それでフォント等を多く使うので、CS3だとレイヤー管理がすごく楽なんです。だからグラフィッカーさん程はPCを酷使してはいないです。

——今デザインのお話がありましたが、Innocent Greyのデザインワークは杉菜さんがされていらっしゃるんですか？

杉菜 パッケージ関連、印刷物……そういう部分はほぼ自分でやっていますね。

——他の方をお願いしたいという時は？

杉菜 ないですね。お願いしたい反面、指示を出す時間を使うよりは自分で進めたほうが早いので。特に、ゲームに付ける設定資料集などは、何を作ればいいのか自分が一番分かっていますから。

——ゲーム内のウィンドウやボタンなど、システム周りのデザインはどうされているのでしょうか？

杉菜 それもInnocent Grey作品に関しては自分でやっています。他の人に頼める場

合は、お願いしたりもしますけど。

——デザインワークもPhotoshopで行われるのでしょうか？

杉菜 印刷物はできるだけIllustratorで作成しますが、あまり機能を使いこなせてはいないですね。InDesignは使った事がないです。

——絵についての話に戻らせていただきますが、デジタル化をご検討された事がありますか？

杉菜 全くないですね。鉛筆で描いた線が一番好きなので……。自分の絵柄的にも、デジタルというよりは取り込んだままの粗さを売りにしている部分もありますから。あえて綺麗にしないです。

——1枚1枚のイラストを描かれる時に、心掛けていらっしゃる事はありますか？

杉菜 どんな絵でも、そのシチュエーションに一番合ったものを描くという点だけです。特に難しいのは殺害現場でしょうか。断面図がダメというのが徹底されていますので、そこをどう回避しつつグロく美しく描くか。うちの会社は、ただグロいだけではダメらしいんですよ(笑)。そこにある種の美しさみたいなものを求められていますので。それでいて、毎回違うシチュエーションを考えなければならない。

——絵を描いている方には共通の悩みだと思いますが、絵が描けなくなる時はありますか？

杉菜 昔はよくありましたね。何度描いても納得いかなくて、描いては消し、また描いては消すという時が。でも、最近は無いですね。『殻ノ少女』以前はよくそういう状

態になる事があったのですが、あの作品以降はそんなにありませんね。構図に悩む事はあっても、ハマる事はなくなりました。

——そのような場合は、どうされますか？

杉菜 あきらめて寝るか、頑張って描き続けるかのどちらかですね。負けず嫌いなんです。

——『カレイドスター』を全話通して見るというお話も、どこかでされていらっしゃいましたね。

杉菜 それもあります。絵に限らず、精神的に落ち込んだ時はカレイドスターを見てテンションを上げるんです。あれは重要ですね。

『殻ノ少女』から 絵が大きく変わった

——次に杉菜さんの絵柄的な面について伺っていきますが、作品毎にわざと絵柄を変えたい事がありますか？

杉菜 ありますね。特に『PP』から『殻ノ少女』あたりが一番変わっているんじゃないかな。意識して変えていましたので。

——そこを詳しく伺ってもよろしいでしょうか？

杉菜 単純に、その時に影響を受けている作家さんの存在が大きいですね。好きな作家さんの絵柄に近づける……じゃないですけど、影響は受けています。

——どなたに影響を受けたか、お聞きしてもよろしいでしょうか？

杉菜 『カルタグラ』や『PP』の時はそれでもなかったですけど、『殻ノ少女』の時

には皇名月(皇なつき)さんというイラス

スケジュールをあまり考えずに進めていたんですけど、それを続けていくと体力的にも辛いので。そこで『殻ノ少女』からはゼロから100まで完璧なスケジュールを切って、泊まり込みも残業も限りなくゼロにしています。

——制作末期でも修羅場はないんですか？
珈琲貴族 デバッグシーズンだけは修羅場になりますけど、1日2日だけです。グラフィックに関しては全部定時に終わる

ようにスケジュールを組んでいます。CGが原因で発売が遅れたという事はありません。どうしてもここは直したいという部分はわがままを言って直させてもらったりはしますが、それもギリギリでスケジュール内に収まる範囲で終わらせます。

——進行管理は、どなたがやっていたのでしょうか？

杉菜 僕ですね。

——それは本当にすごい事ですね。計画す

るところまでは出来ても、それを自分で守るというのは大変難しいと思いますが。

珈琲貴族 延期すると、ユーザーさんだけでなく色々なところに迷惑がかかりますので。それは結果的に自分の為にもなりませんから、自分の為にも頑張るという感じです。

——ところで珈琲貴族さんといえばバーの内装や蓄音機といった無機物の塗りに定評がありますが、これらを塗る時に気をつけ

トレーターさんですね。『双界儀』（■注12）というゲームでキャラクターデザインをされた方です。あとは山田章博さんですね。『ラーゼフォン』（■注13）でかなり強く影響を受けて。『殻ノ少女』以降は、このお2人の影響が大きいです。

——『殻ノ少女』まではそれほど、というお話でしたが、それ以前に影響を受けた方はいらっしゃるでしょうか。

杉菜 それこそ、甲斐智久さんですね。センチの影響をかなり引きずっていたんですけど、ミンクの『蒐集者』を出した時に、INOさん（■注14）から半年ほど技術的な指導を受けていました。それこそ線の引き方から構図など含め色々。かなり厳しかったのですが、おかげさまで一気に技術は上がったので本当に感謝しています。その反面、INOさんの絵柄の影響を受けてしまい、そこから抜け出すのが大変でした。『英才狂育』の時もクセみたいなものが残ってまして、きちんと自分の絵柄を確立しなきゃいけないと思い、絵柄を変える事を意識し始めました。

珈琲貴族氏（以下、珈琲貴族） え？『ラーゼフォン』じゃなかったんですか？ これ見なきゃ話にならないって言って、全話見せてくれたと……。

杉菜 あの頃からラーゼフォンだ！ あの作品のヒロインの美嶋玲香を当時意識して描いていたので、その影響が。当時は山田章博さんというよりは、ラーゼフォンというアニメ作品の影響が大きかったですね。すごく好きでした。

——アニメはよく見られるんでしょうか？

杉菜 あまり見ないです。好きなものだけは見ますけど。

——絵柄の話に戻りますが、他作品のゲストイラストを拝見していると、より萌えっぽい雰囲気があるように思うのですが……。

杉菜 特に萌えを意識しているわけではありませんが、ゲストイラストは元の作品の雰囲気があるので、そこにある程度合わせますね。オリジナルの絵の場合は、暗い部分を出すよりは、ちょっとエッチなものだったり普段やらない要素を多少入れるようにはしていますね。テレカなどの場合も、サービスカットと割り切っています。あまり無茶な事はしませんけど。

——『殻ノ少女』から『クロウカシス』に関してはいかがですか？

杉菜 そこはあまり変えていないですね。塗りの部分で多少変わってはいますが。珈琲貴族 『殻ノ少女』は僕が好きにやった感じで、『クロウカシス』は明確な指示があったのでそれを遂行しました。『殻ノ少女』は黒髪と白い制服さえ守ってくれば後は僕の感性に任せるという感じだったんですが、『クロウカシス』に関しては塗り方をアニメっぽくしてほしいという指示がありました。僕の本来の塗りはもっと写真に近いんですけど。

——そうされた理由はなぜでしょう？

杉菜 雰囲気を出すためですね。

珈琲貴族 舞台が雪山の館に固定されたので、世界観を統一したかったというのが大きいです。『殻ノ少女』はあちこちで事件が起きて飛び回るので現実に近いほうがリアリティがあったんですけど。舞台の幅に

よる表現の違いという事ですね。

——Innocent Greyがミステリイを作られる理由として、ゲームの影響は先ほど伺ったのですが、小説に関してはいかがでしょう。好きな作品というのはありますでしょうか。

杉菜 ミステリイは全般的に読みますが、好きなのはクローズドサークルものですね。綾辻行人さんや有栖川有栖さんといった作家が好きなのですが、いずれもクローズドサークルものを得意とされている方々です。最近では洋物を中心に読んでいます。古典といわれる作品はどれもすごいと思いますね。今のミステリイの基本になっている作品ばかりですから。

——Innocent Grey作品では昭和初期～中期を取り上げていらっしゃいますが、その理由は何でしょう？

杉菜 『カルタグラ』を作っていた当時にハマっていたのが京極夏彦さんの作品だったからです。京極さんの作品の舞台設定がそのあたりの時代でしたから。あとは横溝正史さんや江戸川乱歩さんの作品の時代設定がすごく好きなので、そのあたりの影響も大きいです。現代ものだと科学捜査が発達していたり携帯電話が使えたり、そういう所があまり好きではないんです。昭和の退廃めいた雰囲気がなんとも言えず好きなんですよね。

——ミステリイ以外の作品・世界観を描いてみたいと思われたことはありますか？

杉菜 ゼロではないですけど、あまり無いです。

——よく、杉菜さんの絵で萌えゲーを作っ

珈琲貴族インタビュー

ている事は何でしょうか？

珈琲貴族 コツというものはないんですけど、人ではない無機物を塗る時は、何かしら偶然を利用するようにしています。金属でしたら反射や映り込みですね。そういった偶然を確信犯的に入れる事によって、その場所にその物があるという印象が強くなるんです。

——杉菜さんの絵を塗る時とご自身の絵を塗られる時との違いを教えてください。

珈琲貴族 色ですね。肌の色に関しては決定的で、瞳の色から服の色から、本当に同じ人が塗ったのかと思うくらい違います。塗り方は一緒なんですけど、色の選び方が違う。あと、僕の絵は最後の調整で明るい方向に持って行きますが、杉菜さんは逆で暗い方向に持って行きますね。

——最後にグラフィッカーを目指す方々に一言アドバイスをお願いします。

珈琲貴族 グラフィックって結構地味な作

業だと思われている方が多いと思うんですけど、それは違うと思います。僕は原画家さんが作った土台を完成させるのが、グラフィックの仕事だと考えているんです。ゲームの顔の最後の監修をするのがグラフィックなんです。それはすごくやりがいのある事ではないでしょうか。だからぜひ、ご自分のやりがいを見つけていただきたいですね。

——ありがとうございます。

てほしいという声がありますが……。

杉菜 萌えゲーを作りたいとは思わないですけど、なにか変わったゲームを作りたいとは思いますが。そういう欲求はあります。純粋な萌えゲーは、自分があまり好きではないので作りたいとは思いませんね。

——センチは萌えゲーだと思うんですが、そのあたりはいかがでしょうか？

杉菜 あの頃は若かったので（笑）。当時からは好みは180度くらい変わりました。趣味も変わっていますから。

——と、おっしゃられますと？

杉菜 あの頃は病弱で守ってあげたい女の子、センチでいうと杉原真奈美みたいなキャラが好きで好きで仕方なかったのですが、今は全くそうではない、みたいな。

——先ほどから皇さんや山田さんといった名前を挙げていただいています、他に好きなイラストレーターの方はいらっしゃいますか？

杉菜 上手いなあと思うイラストレーターさんは大勢いらっしゃいますけど……刺激を受けたといったら、そのお2人が一番大きいですね。

——以前のイベントで、絵の師匠はいないというお話をされていらっしゃいましたが、ご自身の絵柄はどのように確立していったと思われますか？

杉菜 それこそ、甲斐智久大先生が全てだと思います。彼の絵を模写する日々が師匠だったようなものなので。

——INOさんに技術を叩きこまれたというお話がありましたか？

杉菜 INOさん独自の色んな理論を叩きこまれて、こんなじゃダメだというリテイクの嵐を食らって……。でも基礎的な部分はそこで教えてもらって、専門学校に比べてかなり身になる事でしたので、それは今も生きていますね。

——なるほど……。続いて、ご自身の絵について、どのように分析されていらっしゃいますか？

杉菜 一般受けはしないよなーと。

一同 （笑）

杉菜 というのはよく理解して描いているつもりです。今の業界でウケる絵ではないよなーと思いながら描いています。

——では、ご自身の絵で強みだと考えていらっしゃることは何処でしょう。

杉菜 それこそ逆の意味で業界にあまりい

ない絵柄だと思っているので、そういう絵柄が好きな方には支持していただけるのかな……と思ったり思わなかったりですね。



絵はゲームを作る 作業の1つ



——抽象的な質問で恐縮ですが、杉菜さんにとって「絵」とは何でしょうか？

杉菜 絵とは、ゲームを作る上での作業の1つですね。完全に。自分の絵って、ゲームありきで存在していると思うんです。ゲームが作れなくなって絵だけ描けって言われると、ちょっと辛いですね。

——では極端な話ですが、挿絵のようなお仕事は難しいですか？

杉菜 挿絵は絵の比重が少ないので比較的問題ないかと思いますが、外注の原画のみ、という場合は難しいと思います。やはりクリエイターでいたいので、全体に関われないと作品に対して感情移入できないので。

——今後描いてみたいジャンルはありますか？

杉菜 売り上げは別として他社がやらないような作品を作りたいし、やるならことごとんバカな作品にしたいです（笑）。

——原画家やグラフィッカーを目指す方へアドバイスをするとしたら？

杉菜 （しばし考える）はっきり言って一番重要なのは、やる気と根性ですね。それがないと話にならないし、逆にそれがあれば何とでもなるんです。根性があれば、ある程度の人なら一定のレベルまではいけますから。

——最後に、画集を買ってくださった皆様に一言お願いします。

杉菜 この業界に入って、13年ですか。ようやく今の立場まで来られて、好き勝手やらせていただいています、それを支えてくださっているのはユーザーの皆様です。今後とも、杉菜水姫というよりはInnocent Greyの一員として、ミステリにこだわった作品作りをしていきたいと思っていますので、応援よろしくをお願いします。男女問わず、色々な方にこの本を手にとっていただければ嬉しいです。

——ありがとうございました。

注釈

■注1：神宮寺三郎

データイストおよびワークジャムが発売した推理AVG「探偵 神宮寺三郎」シリーズ。ハードボイルドな雰囲気でも人気が高い。

■注2：ファミコン探偵倶楽部

任天堂が発売した推理AVGシリーズ。特に1作目、2作目がディスクシステム用ソフトの名作として知られる。

■注3：堀井雄二さん

『ドラゴンクエスト』シリーズや推理AVG『ポートピア連続殺人事件』『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』などを手がけたゲームクリエイター。

■注4：ジャン＝クロード・ヴァン・ダム

ベルギー出身の格闘家・映画俳優。数々のアクション映画で主演を務めたスター。

■注5：代アニ

エンターテインメント系大手専門学校

「代々木アニメーション学院」。

■注6：センチメンタルグラフィティ

セガサターン用恋愛SLG。甲斐智久氏によるキャラクターデザインが話題になった。

■注7：ミンク

美少女ゲームブランド。業界の老舗の1つであり、『しゃぶり姫』『夜勤病棟』など、数多くのヒット作を送り出した。

■注8：EVE burst error

C's ware制作の美少女ゲーム。2人の主人公の視点によって描かれるストーリーが人気を呼び、続編も多数制作された。

■注9：アボガドパワーズ

北海道に拠点を置く美少女ゲームブランド。杉菜氏が挙げた2作や『終末の過ごし方』といった人気作で知られる。

■注10：火サス・土ワイ

長寿TV番組「火曜サスペンス劇場」「土曜ワイド劇場」。基本的にサスペンスもので、1話完結型の2時間ドラマを放送。土ワイは現在も放送中。

■注11：世界堂

昭和15年創業の大手画材専門店。多くのクリエイターが利用している。

■注12：双界儀

スクウェア（現スクウェア・エニックス）が1998年に発売したプレイステーション用AVG。東洋的な世界観と、独特かつ複雑なシステムを持つ。

■注13：ラーゼフォン

2002年放送のTVアニメ。同名のロボットが活躍するSFだが、音楽をテーマにした神秘的な作品であった。

■注14：INOさん

数々の美少女ゲームで原画を手掛けた人気クリエイター・INO氏。画集「Velvet Skin」が弊社から発売されている。

■注15：この世の果てで恋を唄う少女YU-NO

エルフから1996年に発売された美少女ゲーム。無数の並行世界を渡り歩くシステムやその果てにある物語は名作として名高い。

■注16：杏様

Innocent Greyの広報・営業担当。元自衛隊員という異色の経歴を持つ。

初出一覧

P数	位置	詳細
P6-7		本画集用描き下ろしイラスト（時坂紫）
		カルタグラ〜ツキ狂イノ病〜
P8-9		パッケージイラスト
P10-11		PCAngel2005年5月号掲載イラスト
P12		メインビジュアル
P13		P-mate2005年2月号掲載イラスト
P14-15		ノベル表紙イラスト
P16-17		未使用イラスト
P18-19		オリジナルサウンドトラック “Manie+” ジャケットイラスト
P20-21		オリジナルサウンドトラック “Manie” ジャケットイラスト
P22		電撃姫 2005 年6月号掲載イラスト
P23		メインビジュアル
P24		TECHGIAN2005 年1月号掲載イラスト
P25		オフィシャルファンブック カバーイラスト
P26		ドリームパーティーテレカイラスト
P27		恋獄匣テレカイラスト
P28-29		電撃姫2005年3月号掲載イラスト
P30	左上	DVDアニメ販促テレカイラスト
	右上	とらのあな特典テレカイラスト
	下	TECHGIAN2005年6月号掲載イラスト
P31	左上	コムロード特典テレカイラスト
	右上	PUSH!!!2005年5月号掲載イラスト
	下	電撃姫 2005年4月号掲載イラスト
P32	左上	メッセサンオー特典テレカイラスト
	右上	メディオ特典テレカイラスト
	左下	グッドウィル特典テレカイラスト
	右下	メディアランド特典テレカイラスト
P33	左上	2005年年度賞状イラスト
	右下	2006年年度賞状イラスト
P34	上	オフィシャルファンブック ビンナップイラスト
	左下	ラビットネットテレカイラスト
	右下	げっちゅ屋テレカイラスト
P35	上	コミックマーケット68 景品同梱イラスト
	左下	ソフマップ特典テレカイラスト
	右下	アリスNET特典テレカイラスト
P36	上	ノベルイラスト
	下	ノベルイラスト
P37	左上	DVDアニメ販促テレカイラスト
	右上	DVDアニメ販促テレカイラスト
	下	石丸電気特典テレカイラスト
P38		DVDアニメ1巻パッケージイラスト
P39		DVDアニメ2巻パッケージイラスト
P40		ドリームパーティーテレカイラスト
P41		P-mate2005年6月号掲載イラスト
		PPービアニッシモ〜操り人形ノ輪舞〜
P42-43		販促パンフレット 『いばらの森』 イラスト
P44		パッケージイラスト
P45		販促パンフレット 『カデンツァの嵐』 イラスト
P46-47		TECHGIAN2006年8月号掲載イラスト
P48	左上	等身大POPイラスト
	右上	マスターアップ記念イラスト
	右中	PUSH!!! ショートストーリーイラスト
	下	TECHGIAN2006年10月号掲載イラスト
P49	左上	人気投票描き下ろしポストカードイラスト
	右上	ソフマップ特典CDジャケットイラスト
	下	ゲームーズ特典テレカイラスト
P50-51		メッセサンオー特典テレカイラスト
P52	左上	メディオ特典テレカイラスト
	右上	コムロード特典テレカイラスト
	左下	人気投票描き下ろしポストカードイラスト
	右下	ラオックス特典テレカイラスト
P53	左上	げっちゅ屋特典テレカイラスト
	右上	公式通販特典テレカイラスト
	左下	ソフマップ特典テレカイラスト
	右下	とらのあな特典テレカイラスト
P54	上	PUSH!!!2006年8月号掲載イラスト
	左下	メロンブックス特典テレカイラスト
	右下	グッドウィル特典テレカイラスト
P55	上	電撃姫2006年10月号掲載イラスト
	左下	ソフマップ特典テレカイラスト
	右下	ヨドバシカメラ特典テレカイラスト
P56-57		PUSH!!!2006年10月号掲載イラスト
P58-59		PCAngel2006年10月号掲載イラスト
P60		POFイレブンPC-NEWS Webコーナー用イラスト

協力ブランド一覧（五十音順・敬称略） ©Terios All rights reserved. ／ ©2005 Dream soft Inc. ©2005 F&C co.,ltd. ／

©2005 Nitroplus co.,ltd. All rights reserved. ／ ©2007 Purplesoftware ／ ©ielLeaf/Maple Leaf/CRAFTSCAPE

協力各社一覧（五十音順・敬称略） TECHGIAN編集部（株式会社エンターブレイン）／電撃姫編集部（株式会社アスキー・メディアワークス）／とらのあな（株式会社虎の穴）／BugBug編集部（株式会社サン出版）／P-mate編集部（株式会社宙出版）／PCAngel neo編集部（株式会社オデッセウス出版）／ PUSH!!! 編集部（株式会社マックス）／メガミマガジン編集部（株式会社学習研究社）／有限会社ラビットnet

P数	位置	詳細
P61		ビジュアルガイドブック カバーイラスト
		和み匣
P62-63		パッケージイラスト
P64-65		グッドウィル特典テレカイラスト
P66-67		2007年年度賞状イラスト
P68	左上	販促パンフレット 『椿姫』 イラスト
	右上	ソフマップ特典テレカイラスト①
	左下	PCAngel2007年4月号掲載イラスト
	右下	PUSH!!! 内メーカーコラム記事掲載用描き下ろしイラスト
P69	左上	ソフマップ特典テレカイラスト②
	右上	メディオ特典テレカイラスト
	左下	メッセサンオー特典テレカイラスト
	右下	マスターアップ記念イラスト
		最ノ少女
P70-71		PUSH!!!2008年6月号掲載イラスト
P72		BugBug広告掲載用イラスト
P73	上	BugBug広告掲載用イラスト
	下	BugBug広告掲載用イラスト
P74		ドリームパーティーテレカイラスト
P75		パッケージイラスト
P76		ポスターイラスト
P77		販促パンフレットイラスト
P78		キャンペーン特典パッケージイラスト
P79		Game-Style 表紙イラスト
P80	上	TECHGIAN2008年7月号掲載イラスト
	下	Galge.com 壁紙イラスト
P81		マスターアップ記念イラスト
P82-83		ルリノユメカバーイラスト
P84		オリジナルサウンドトラック “Azure” ジャケットイラスト
P85	上	ルリノユメ収録イラスト
	下	トーコバックイラスト
P86		ドラマCD 1巻『六歳事件』ジャケットイラスト
P87	上	ドラマCD 2巻『ネアニスの卵』ジャケットイラスト
	下	ドラマCD 3巻『シェオルの殻』ジャケットイラスト
P88	上	発売記念壁紙イラスト
	下	体験版ジャケットイラスト
P89	左上	イベント配布用ポストカードイラスト
	右上	イベント配布用ポケットティッシュイラスト
	下	TECHGIAN内メーカーコラム記事掲載用イラスト “美狂シリーズ”
P90		イベント配布用ポストカードイラスト
P91		LOT30 1 等当選者用描き下ろしイラスト
		クロウカシス 〜七悪キノ賞〜
P92-93		セカンドファンブック表紙イラスト
P94-95		パッケージイラスト
P96-97		TECHGIAN2009年12月号掲載イラスト
P98-99		TECHGIAN2009年9月号掲載イラスト
P100	上	TECHGIAN2009年6月号掲載イラスト
	下	マスターアップ記念イラスト
P101		イメージビジュアル
P102	上	“クロウカシス—オリジナルサウンドトラック—” ジャケットイラスト
	下	ファーストファンブック表紙イラスト
P103	左上	イベント配布用ポストカードイラスト
	右上	イベント配布用ポストカードイラスト
	左下	体験版ジャケットイラスト
	右下	ラジオCDジャケット
P104-105		LOT12 2 等当選者用描き下ろしイラスト
P106		LOT12 1 等当選者用描き下ろしイラスト
P107		キャンペーンテレカイラスト
		番外 Others
P108-109		おと姫/まいすこくしゅん
P110	上	Maple Leaf Box収録曲 “月追いの都市” イメージイラスト
	左下	『MEMOIRE』 ソフマップ特典テレカイラスト
	右下	『MEMOIRE』 パッケージイラスト
P111	上	Dream soft 『Natural Another One 2nd —Belladonna—』 販促イラスト
	下	Purplesoftware 『プリミティブリンク』 販促イラスト
P112	左上	Terios 『夜刀姫斬鬼行』 販促イラスト
	右上	Nitroplus 『塵骸魔京』 販促イラスト
	左下	ラビットネット用サンタ和菓テレカイラスト
	右下	Escude 『ふいぎゅ@メイト』 販促イラスト
P113	左上	とらのあなオリジナルテレカイラスト
	右上	とらのあなオリジナルクオカードイラスト
	左下	電撃姫掲載イラスト
	右下	メガミマガジン Vol.66 2005年12月号掲載イラスト
P114		本画集用描き下ろしイラスト（オリジナル）



すぎ な み き
杉菜水姫

プロボクサー志望からグラフィッカー、原画家という美少女ゲーム業界でも一際異色な経歴を持つ、有限会社グングニル・Innocent Greyの代表にして原画家。その頼み希な作風は多くのファンを虜にし、今回待望の氏初の作品集が発売。

ごきげんよう、杉菜水姫です。この度は初の個人画集「濡烏」を手にとって頂きまして誠にありがとうございます。早いものでこの業界に足を踏み入れてからすでに13年…独立してからはまだ5年ですが、記念すべき5周年のタイミングで画集のお話を頂けて大変光栄に思います。自分なりに業界的には数少ないミステリィというジャンルで一花咲かせたいという思いで頑張ってきました。思えば小学生の頃から神宮寺シリーズやファミコン探偵倶楽部といった推理アドベンチャーをプレイし、火サスや土ワイドを欠かさずに見るという変な子供でした(笑)。なので、今の職についているのも割と必然のようにも思えてなりません(笑)。この歳になってもミステリィが好きであることに変わりはありませんし、このジャンルでやりきれていないこともたくさんあります。だからこそ、この業界でのミステリィというジャンルをもっとメジャーにしたいと考えています。また、本来男性向けのゲームであるのにも関わらず、女性のユーザーさんも増えているようで、その点も非常に嬉しいです。今後も男女問わず、楽しんで頂けるような作品を作って行きたいと思いますので、これからも応援宜しくお願いいたします。

2010/02/10

濡烏

平成 22 年 4 月 14 日 初版第一刷発行

著 者 杉菜水姫 ©Miki Sugina2010
発行人 中沢慎一
編集人 近藤裕幸
編集協力 若林健太
装 丁 rara
本文デザイン 鳥居勝商
製作協力 珈琲貴族 (有限会社グングニル)
杏様 (有限会社グングニル)

製 版 株式会社山栄プロセス

印 刷 大日本印刷株式会社

発行所 株式会社コアマガジン

営業・通販

〒171-8553 東京都豊島区高田 3-7-11

TEL 03-5950-5100

編集部

〒171-0033 東京都豊島区高田 3-29-3-4F

TEL 03-5928-5725

乱丁・落丁本はお取り替え致します

本書の内容一部あるいは全部を、無断で複写複製(コピー)することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版社の権利の侵害となりますので、その場合にはあらかじめ小社宛に許諾を求めてください。